新媒体时代下影视技术的分析与应用

摘　要：近年来，影视技术的应用与推广不断变化，人们收集信息的途径由传统的电视广播逐渐向网络、智能手机、车载电视等新媒体发展。从发展历程看信息传播逐渐由被动接受变成有效的人人互动。基于此，本文主要对新媒体时代下影视技术的应用进行分析。

关键词：新媒体；影视技术；分析；应用

中图分类号：G202　　**文献标识码：**A

文章编号：1671-0134（2017）06-111-02　　**DOI：**10.19483/j.cnki.11-4653/n.2017.06.037

■文 / 李　薇　　蔡　琦

随着新媒体时代的到来，对于社会大众而言，既是一种科学技术的创举，也是一个具备深远价值的传媒变革。若是把影视技术单一看作是技术方面的优化，将偏离技术革新发展的初衷。因此，需要基于新媒体时代发展背景，对影视技术的应用进行分析，随着技术的优化不断提升自我内涵，为时代发展奠定扎实的物质基础。

1. 新媒体时代下影视技术

其主要包含数字音频技术、数据解压压缩技术、信息编码技术、影视媒体信息传播技术、存储技术、影视制作技术等。以影视制作技术为物质基础，充分融入计算机图像处理技术，全面构建以 CG 技术为关键的数字电影视制作技术。事实上，社会大众不断变化的社会需求大力推动了我国影视技术行业的发展。从不同行业、不同发展方向、不同侧重点为入手点，促使技术衍生出许多分支，使最后成品影像更完美。同时，影视技术与文学艺术的结合趋向越来越明显，并呈现出大好的发展前景。特别是以 IT 技术和 CG 技术为首的数字媒体，好似影视文化产业的原动力，全面推动了我国影视文化产业的发展[1]。

影视技术随着计算机、数学化摄像、视频剪辑、切换台、三维特技机、控制面板、灯控系统、非线性编辑等视频制作器材的出现，为当代影视文化产业的发展提供了强而有力的支持，以信息技术为基础的人工智能操作则为影视节目的制定开辟了全新发展路径。当前数字电视已经走进千家万户，我国已经初步形成“三电集成”“三网合一”的发展目标，受众可以随时随地享受高品质的娱乐服务，且有效丰富了人们的业余生活。

2. 影视技术的基本特征

其一，智能开放性。智能计算机的使用，使办公操作变得更为轻便，人们可以随时利用这一媒介完成影视创作，有效改变了过去传统的工作模式。同时，相关影视软件种类繁多，更新速度快，促使影视作品的制作更为自由。尤其是可以满足工作人员不同的文化需求，符合影视文化的发展需求。利用集约性工作站，集合特技机、音频剪辑、字幕机等，工作人员可以按照自己的意愿设计作品。

其二，共享性。只要具备使用权限，工作人员可以随意调动他人的资源，借助互联网实现资源的在线共享[2]。将数字影视技术与传统的影视技术进行对比，可以发现其兼容方面具备先天优势。此种独特优势为影视作品在激烈的市场竞争中占据一席之地。从宏观角度分析，不仅是影视媒体，所有信息媒体都需要进行分享。但是过去传统信息媒体并没有意识到资源共享的价值。基于新媒体时代，影视技术需要在应用过程中侧重关注这一要素。如：开设某种信息交流渠道，受众可以利用渠道进行留言，使受众具备更多的选择权与参与权。同时，受众可以按照自己的影视需求选择或者点播节目，从共享价值上分析，新媒体时代下的数字影视创作是为了受众而生的。

其三，同步性。为了保证影视技术的成熟性，需要侧重关注影视作品的同步性。镜头语言作为现实生活的缩影，集合声音与画面，两者具备不可分割的关系。表面上，同步性是一种逆反过程，实质却是视频片段的分解、加工、剪辑。同时，在应用影视技术过程中需要侧重关注其交互性特征，只有落实好这一特征要求，才可以充分凸显出作品的人性。工作人员可以利用影视媒体，吸引受众的关注，注重与受众间的影视互动，收集受众群的信息反馈[3]。

其四，智能性。当前影视多媒体设备是集合计算机、电视广播、电子通信功能为一体，配合视频剪辑软件，后期处理得出的作品，包含了人们的智慧。当前使用比较常见的非线性编辑系统，充分发挥出控制系统的智能功能。同时，以 CG 技术为代表创意产业的兴起发展也进一步证实了影视技术的智能性。

3. 新媒体时代下影视技术的应用

3.1 二维影视

当前，二维影视动画最为显著的特征即不使用真实的人或者是相关元素，而是利用平面设计元素来创造所需的人、事、物。镜头语言一般都是处于静止状态的，借助平面元素的移动或变化来创造出真实动画的效果。这种利用计算机技术制作出的作品即为二维动画，具备较强的多层叠画功能。在实际制作过程中虽然会涉及到许多动态素材，但最后却总是给受众一种由平面设计而成的感觉，作为具备永久生命力的艺术风格，是当前常用的制作手法。以字幕、背景为例，利用此技术进行设计可以为受众带来一种持续不断的视觉冲击。在制作二维动画过程中，需要经历传统动画制作的几个环节，与传统制作又存在一些不同。通过有效应用数字技术不断精简制作流程，促使制作变得更为便捷，提高工作效率的同时，进一步降低了资金成本。

3.2 三维动画

三维动画技术的普及推广对于影视技术改革发展而言具有不可取代的价值。随着信息技术的不断发展，相关动画制作软件如雨后春笋般出现。以三维动画制作软件为例，现阶段应用比较广泛的包括 MAYA、3DS studio MAX 等。但是当前社会大众最为了解、客户群数量最多的是 AutoDesk 公司制作的以 PC 机为主的 3DS studio MAX 软件。因为计算机硬件文化的飞速发展，原本只能够在图形中使用一些剪辑类软件，现在已经可以在 PC 机灵活使用，三维动画比二维动画具备更为宽广的发展前景[4]。在使用 3DS studio MAX 软件建立几何模型时，可以在短时间内做出具备立体效果的导角。同时，此软件还具备种类繁多的插件，工作人员可以借助此插件有效丰富动画画面。MAYA 的兴起时间比较短，但发展势头迅猛，其 NURBS 建模闻名，为工作人员提供了十分宽阔的创作空间。同时 MAYA 还具备较强的动力学系统，可以保障视频画面的精准度。

3.3 数字合成技术

动态画具备包括景别、节奏、角度等多个因素，依据镜头方向来确定画面剪辑需要注意的事项。在剪辑画面过程中需要集合画面和声音，既保证逻辑性又实现画面与光线的统一。工作人员在剪辑影片过程中，需要时刻遵循节奏统一的原则，借助同步画面对影片主题进行渲染，以此来不断增加影视作品的情趣性。抠像在影视作品十分常见，是合成技术中比较重要的一项技术。在抠像过程中保证前景与背景间的协调性。一般情况，抠像都是在蓝或者是绿底上渲染其他颜色。若是抠像后直接将背景与画面进行合成，将导致画面出现严重“脱节”的问题，给人一种十分僵硬虚假的感觉。以键控抠像为例，其具备羽化边缘与收缩边缘的性能，可以有效解决以上问题。市面中兴起了许多智能抠像工具，有效增强了合成抠像的效果。

在进行影视作品的特效处理时，需要使用 After Effects 这一软件，在原有图层上增添特效，对一些关键帧动画进行合理剪辑。在处理过程中，工作人员可以使用不同的主体与类别参与软件，对画面进行渲染测试。在此基础上使用 After Effects，保证影片信息输出的有效性。同时，工作人员需要事先备份视频文件，以便后期修改过程中出现丢失文件的问题。当剪辑师确定影片并剪辑完成后，便可以将其合成影片保存文件。以上流程也是利用 After Effects 软件制作视频的基本流程。

当前，在影视广告设计中使用最为常见的元素包括拍摄、3D 以及平面等。借助后期视频合成软件，将以上视频素材与元素进行合成处理，最后生成电视中放映的数字影视广告作品，由此我们可以看出，后期合成技术在数字影视广告制作的价值性。当今影视广告制作与信息媒体密切相关，合成技术、特效、非线性编辑等技术的使用为广告作品后期修订提供了更加高效的服务。

4. 结束语

综上所述，通过有效分析新媒体时代下影视技术得知，新媒体是媒体变革演进的关键途径，为影视技术的整合发展提供了途径。因此，我们需要基于新媒体时代背景积极应用影视技术，融合多种信息处理技术，制作出最佳的影视作品。媒

参考文献

[1] 刘倬言．新媒体时代下数字动画技术的传播作用 [J]. 电脑迷，2017（01）：198.

[2] 李娜．新媒体时代下法制文学与影视媒介的融合 [J]. 贵州警官职业学院学报，2017（03）：125-128.

[3] 甄珈莹．新媒体背景下的戏剧影视创作分析 [J]. 黄河之声，2017（07）：125.

[4] 李庚珀．新媒体时代下广播技术的发展与应用 [J]. 新媒体研究，2017（02）：27-28.

（作者单位：成都市广播电视台）